

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bermain merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh perasaan senang dan gembira dengan berbagai macam permainan. Ragam permainan telah banyak berkembang dengan berbagai variasi yang menarik, baik secara cara penggunaan maupun penampilan. Perkembangan permainan tidak hanya secara *hardware*, tetapi juga secara *software* dalam komputer. Setiap anak pada umumnya pasti menyukai permainan. Kesukaan anak terhadap permainan sering membuat lupa untuk belajar, sehingga membuat orang tua membatasi waktu bermain.

Fisika adalah salah satu ilmu yang mempelajari tentang fenomena-fenomena yang terjadi di lingkungan hidup manusia. Banyak dari fenomena-fenomena yang tidak diketahui apa penyebab dan bagaimana terjadinya dapat ditemukan dan dijelaskan penyebab dan bagaimana fenomena dapat terjadi, melalui eksperimen. Dari eksperimen didapatkan hasil eksperimen yang berkontribusi dalam perkembangan zaman dan bermanfaat bagi kesejahteraan manusia.

Mengingat pengaruh ilmu fisika dalam perkembangan zaman dan kesejahteraan manusia, maka ilmu fisika menjadi salah satu mata pelajaran yang dipelajari oleh siswa pada tingkat SMP dan SMA. Secara umum, siswa merasa sulit dalam mempelajari fisika. Kesulitan siswa dalam belajar tidak lepas dari bagaimana cara mengajar guru dan penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi. Media pembelajaran yang kurang bervariasi membuat minat belajar siswa turun.

Media pembelajaran berupa papan permainan Jeopardy Fisika dibuat untuk digunakan sebagai media pembelajaran mandiri dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Jeopardy Fisika Pada Materi Alat Optik”. Permainan Jeopardy Fisika dipilih karena cara bermain yang mudah dan memiliki pengelompokan kategori pertanyaan sesuai dengan isi dari materi alat optik.

1.2 Perumusan masalah

Permasalahan dalam penelitian adalah bagaimana membuat papan permainan Jeopardy Fisika yang dapat menumbuhkan ketertarikan siswa SMP untuk belajar pada materi alat optik?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk membuat media pembelajaran papan Jeopardy Fisika untuk siswa SMP yang dapat menumbuhkan ketertarikan siswa SMP untuk belajar pada materi alat optik.

1.4 Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan dari penelitian ini adalah:

1. Dihasilkan papan permainan Jeopardy Fisika dengan kategori baik pada aspek materi dan media
2. Hasil angket papan permainan Jeopardy Fisika yang telah dibuat menunjukkan minimal 80% siswa menyatakan bahwa media yang dibuat menarik dan mampu menumbuhkan ketertarikan siswa SMP untuk belajar pada materi alat optik

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat pengembangan media pembelajaran papan permainan Jeopardy Fisika pada materi alat optik, yaitu:

1. Menumbuhkan ketertarikan siswa dalam belajar fisika
2. Menjadi sarana belajar mandiri untuk siswa

3. Dapat digunakan guru sebagai variasi media mengajar
4. Dapat melengkapi media pembelajaran sekolah

1.6 Ruang Lingkup

Ruang lingkup penelitian meliputi pengembangan media pembelajaran papan permainan Jeopardy Fisika pada materi alat optik.

1.7 Terminologi

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Metode pengembangan yang berorientasi pada produk
- b. Uji kelayakan kelompok ahli (dosen), kelompok kecil (mahasiswa), dan kelompok besar (siswa SMP) melalui angket

1.8 Sistematika penulisan

Sistematika penulisan proposal ini disajikan dengan urutan sebagai berikut:

Bab I: PENDAHULUAN

Bab I berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, indikator keberhasilan, manfaat penelitian, ruang lingkup, terminologi, dan sistematika penulisan

Bab II: LANDASAN TEORI

Bab II menjelaskan tentang uraian teori yang mendukung ide atau gagasan dari peneliti yang berasal dari buku ataupun penelitian sejenis dan pernah dilakukan serta menyampaikan hal-hal baru yang akan ditempuh untuk menyelesaikan permasalahan.

BAB III: METODOLOGI PENELITIAN

Bab III berisi rencana penelitian yang menyangkut langkah-langkah pengembangan, metode analisis data yang digunakan pada penelitian yang digunakan.

Bab IV: HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab IV menguraikan tentang hasil dari media yang dibuat dan pembahasan tentang analisis data uji validasi, uji terbatas beserta uji lapangan.

Bab V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V menjelaskan kesimpulan dan saran berdasarkan penelitian yang telah dilakukan untuk perkembangan media yang telah dibuat.